



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innova-Docencia

Convocatoria 2019/2020

Nº de proyecto: 8

**Título del proyecto: CINCO ESTRATEGIAS DE INSERCIÓN LABORAL Y
DE EMPRENDIMIENTO CON ESTUDIANTES DE GRADO Y MÁSTER**

Nombre del responsable del proyecto: José M^a Ruiz Ruiz

Centro: Facultad de Educación-Centro de Formación del Profesorado

Departamento: Estudios Educativos

1. OBJETIVOS PROPUESTOS EN LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Objetivo del proyecto y propuestas de valor del mismo

1. Generar estrategias de inserción laboral y emprendimiento en los estudiantes de Grado y Máster.
2. Medir el impacto de las estrategias de inserción laboral y de emprendimiento actualmente aplicadas en la educación superior.
3. Provocar sinergias colaborativas entre el sector público, privado y la educación superior en cuanto al perfil en la formación de nuevos profesionales.
4. Experimentar la aplicación del flipped classroom como estrategia de formación de competencias e inserción laboral en estudiantes de Grado y Máster.
5. Dotar al estudiante con herramientas de gestión que le permitan ejecutar ideas de negocio de manera más eficiente, rápida y adaptable a las necesidades del mercado laboral.
6. Crear un clima colaborativo de forma que fluyan ideas en los alumnos y a partir de aquí crear una “incubadora de ideas” que se puedan cristalizar en proyectos de innovación en el mundo laboral.
7. Diseñar actividades prácticas a través de juegos grupales de exploración que permitan la creación de rutas de emprendimiento que inculquen una cultura de pensamiento a la largo plazo y profundización de la necesidad de identificar oportunidades de cara al futuro.
8. Descubrir en los estudiantes las competencias innatas que propician el emprendimiento y que pueden ser perfeccionadas desde la formación profesional.

2. OBJETIVOS ALCANZADOS

1. Generar estrategias de inserción laboral y emprendimiento en los estudiantes de Grado y Máster.

Este objetivo se pudo desarrollar con los estudiantes de grado y máster hasta el mes de marzo que entramos en un proceso de confinamiento total y no se pudo seguir trabado estas estrategias de forma presencial que era como las veníamos trabajando hasta el momento.

- 1.- Trabajar con los estudiantes la idea de “negocio/autotrabajo” como posible actividad laboral al finalizar la carrera.
- 2.- Conocer a tus “rivales/obstáculos” que te puedes encontrar cuando inicies una actividad por iniciativa propia.
- 3.- Informar de los recursos básicos que necesitas para llevar a cabo una iniciativa nueva.
- 4.- Orientar a los estudiantes a como conocer el estudio de mercado de la actividad a realizar.
- 5.- Señalamos las competencias básicas para el emprendimiento.
- 6.- Ayudar a definir los objetivos generales y específicos de la propuesta de empresa o actividad que van a iniciar.
- 7.- Identificar las debilidades/ dificultades que te vas a encontrar ante una iniciativa de trabajo.

2. Medir el impacto de las estrategias de inserción laboral y de emprendimiento actualmente aplicadas en la educación superior.

No ha sido posible por las razones de pandemia porque se inició la pandemia.

3. Provocar sinergias colaborativas entre el sector público, privado y la educación superior en cuanto al perfil en la formación de nuevos profesionales.

1.- La 11ª Conferencia Internacional sobre Educación y Educación a Distancia (ICDLE 2020). **COMUNICACIÓN:** Evaluación del programa de una asignatura mediante Socrative a través de dispositivo Móvil. Autores: **Dr. José María Ruiz Ruiz, Dr. Ricardo Bernárdez Vilaboa, Doctoranda Fan Yang**). jmrruiz@ucm.es, ricardob@ucm.es

2.- Congreso. CUIIC-2019. EL PROFESOR DIGITAL DEL SIGLO XXI. AUTOR/ES **José María Ruiz Ruiz, Ricardo Bernárdez Vilaboa y Pilar Huerta-Zavala*** Universidad Complutense de Madrid (España) y Universidad de Burgos* (España) jmrruiz@ucm.es, ricardob@ucm.es y phuerta@ubu.es

3.- CINAIC. Diseño y creación de MOOC sobre estrategias básicas para el aprendizaje de las competencias. AUTOR/ES **José María Ruiz Ruiz, Ricardo Bernárdez Vilaboa y Pilar Huerta-Zavala*** Universidad Complutense de Madrid

(España) y Universidad de Burgos* (España). jmrruiz@ucm.es , ricardob@ucm.es y phuerta@ubu.es

4. Experimentar la aplicación del flipped classroom como estrategia de formación de competencias e inserción laboral en estudiantes de Grado y Máster.

4.1.- La idea de la apertura o libre acceso:

4.2.- Apertura de la educación: Crear oportunidades para que las organizaciones, los docentes y los alumnos innoven; • Mayor uso de los Recursos Educativos Abiertos (REA), asegurando que los materiales educativos producidos. • Mejor infraestructura de TIC y conectividad en las escuelas.

5. Dotar al estudiante con herramientas de gestión que le permitan ejecutar ideas de negocio de manera más eficiente, rápida y adaptable a las necesidades del mercado laboral.

Algunas de las herramientas básicas que trabajamos a nivel pre-experimental en los Grados y Máster para iniciarse en la cultura del emprendimiento nos lleve a presentar propuestas innovadoras que inicien y estimulen el emprendimiento laboral.

- 1.-Validation Board.
- 2.-Plantilla en excel para realizar las proyecciones de tu emprendimiento.
- 3.- Business Model Generation Canvas.
- 4.-Elevator Pitch Builder.
- 5.-Wordpress.
- 6.- Fiverr.
- 7.- Software gratis para Administrar tu Negocio.
- 8.- BiiA Lab.

6. Crear un clima colaborativo de forma que fluyan ideas en los alumnos y a partir de aquí crear una “incubadora de ideas” que se puedan cristalizar en proyectos de innovación en el mundo laboral a través de la creación de:

- 1.- Los chatbots forman parte del equipo de marketing y servicio al cliente.
- 2.- Vendedor *online*. Si tienes una cámara, una computadora puedes iniciar un negocio propio en línea.
- 3.- Consultor de Instagram como una de las redes sociales, si no la más popular, que existen en el momento junto a Facebook y Twitter. En los últimos tiempos las empresas están optando por tener una presencia visual en los medios sociales, lo que significa que invierten más tiempo en generar una audiencia en Instagram y Pinterest.
- 4.- Servicios de redacción y edición por medio de una educación formal para convertirte en un redactor de información para obtener los mejores clientes. Para desarrollar esta actividad se necesita motivación, perseverancia y un sistema de apoyo adecuado para poder conseguir el objetivo propuesto.
- 5.- Blogging o vlogging Uno de los objetivos del proyecto consistía en trabajar las habilidades específicas para la creación de un blog que permitiera compartir información con la sociedad civil. Una vez que se forman los grupos en clase se crean los grupos de

seguidores, podrás vender espacios publicitarios o inscribirte a programas como Google AdSense.

6.- Diseño de Coach para futuros negocios o de vida. Puedes ser una oportunidad para ayudar a las personas que necesitan apoyo a la institución. Esta herramienta puede aplicarse para el uso de una consultoría, organizador de eventos, además desarrolla la capacidad de escucha activa y así poder convertirse en un coach de negocios o de vida.

7.- Como diseñador gráfico freelance puede ser una manera de trabajar o de auto gestionarse su propia vida laboral. Las empresas digitales están en aumento, y con eso viene una mayor demanda de logotipos, diseño de sitios web y otros materiales de marketing.

8.- Como “consejero/orientador” de aplicaciones universitarias Es un perfil similar a ser un coach de vida o negocio son buenos clientes. A través de esta estrategia se puede ayudar a los alumnos-as a la hora de salir de la universidad o a entender los trámites de admisión. A partir de esta estrategia se desarrollan habilidades de organización y que quieres ayudar a los adultos jóvenes a tomar decisiones personales.

9.- Tutoría es un trabajo que podrías hacer completamente en línea. Sólo necesitas una computadora, un sitio web para promocionarte y un conjunto específico de habilidades que puedas ofrecer a la gente.

10.- Fotógrafo es algo que muchas personas consideran como una afición, pero en realidad, puede convertirse en una profesión bastante lucrativa. Si tienes una cámara puedes hacer fotos y te puedes convertir tu pasión en carrera.

7. Diseñar actividades prácticas a través de juegos grupales de exploración que permitan la creación de rutas de emprendimiento que inculquen una cultura de pensamiento a la largo plazo y profundización de la necesidad de identificar oportunidades de cara al futuro.

Está comprobado que cuanto mejor clima de trabajo hay en una institución mejora el rendimiento global de la institución/empresa y los profesionales se sienten más cómodos porque se sienten respetados y valorados por sus superiores. Si a esto le sumamos que en esos momentos se apliquen juegos que de alguna manera ayuden a resolver problemas laborales, entonces tenemos la combinación perfecta.

La idea de tomar una parte de la jornada laboral para que los empleados jueguen puede resultar un prejuicio para algunos líderes, pero mientras más lo pensamos de manera objetiva, más nos damos cuenta de que en realidad es una forma diferente de fomentar en los trabajadores el deseo de resolver problemas y ser proactivos.

El juego ayuda a despertar “ideas” que es fundamental para encontrar soluciones a los problemas relacionados con el emprendimiento. De aquí nace la idea de incluir en la típica jornada de trabajo un tiempo para que, entre todos, puedan jugar juegos que no sólo los van a desconectar por unos minutos de sus tareas matutinas, sino que, además, los mismos ayudarán a despertar en cada uno esa chispa de ingenio que es fundamental para encontrar soluciones a los problemas laborales. Es trabajar menos tiempo, pero con mayor calidad. Aquí traemos cuatro juegos que puedes aplicar en tu trabajo:

8. Descubrir en los estudiantes las competencias innatas que propician el emprendimiento y que pueden ser perfeccionadas desde la formación profesional.

- 1.- Utilizar la investigación.
- 2.- Aprovechar las oportunidades.
- 3.- Ser resilientes.
- 4.- Tener una visión global.
- 5.- Ser adaptativos.
- 6.- Saber comunicarse.
- 7.- Aplicar el pensamiento crítico.
- 8.- Actuar de forma ética.

3. METODOLOGÍA EMPLEADA EN EL PROYECTO

El proyecto de innovación que hemos llevado a cabo es un estudio observacional descriptivo con metodología cuantitativa, la cual se va a aplicar mediante un diseño de corte social en el que se va a aplicar una encuesta transversal a los alumnos de grado y de máster de formación del profesorado en la Facultad de educación, Facultad de Físicas, Facultad de Óptica, Facultad de Marketing, Geografía e Historia. El trabajo de campo se ha aplicado a una muestra de 160 alumnos de los grados de educación infantil y el máster de secundaria. El instrumento que se va a utilizar es "la encuesta será de 30 preguntas", que se presentará a cinco expertos que la validarán de forma cualitativa, teniendo en cuenta su relevancia, coherencia, suficiencia y claridad; de esta manera lograron corroborar el entendimiento de la encuesta e identificaron posibles oportunidades de mejora. La recolección de información se va a realizar de forma virtual, usando formularios de Google Drive, los cuales están disponibles para diligenciar por Internet.

Durante el curso académico 2019-2020 se desarrollará un plan de intervención basado en el desarrollo de actividades teórico-práctico y que se aplicará bajo la modalidad presencial y/o participación en actividad virtual, talleres intensivos y actividades en línea. Las actividades formativas de las 9 competencias fundamentales que desarrollan la capacidad para emprender e integrarse en el mundo laboral. El programa se va a desarrollar bajo una concepción participativa, en el cual los responsables del programa entregan un material relativo a las actividades a realizar durante el curso.

Los participantes/alumnos-as abordan actividades de emprendimiento colectivo que será propuesto al curso. Se han aplicado 5 juegos como instrumentos en el proceso motivador para el emprendimiento, en el apartado de actividades hemos presentado los cinco juegos que preparan a los estudiantes para iniciar un proyecto pre-empresarial.

También se podrán proponer paralelamente actividades individuales o en grupo, contando con la asesoría y seguimiento metodológico durante la realización de las diferentes actividades de emprendimiento propuestas. Las actividades individuales podrán presentarse y realizar una ronda de negociación sobre interacción sinérgica de los mismos.

4. RECURSOS HUMANOS

1.- JOSE MARIA RUIZ RUIZ
PDI Complutense
jmrruiz@edu.ucm.es

2.- ANTONIO ALVAREZ FERNANDEZ-BALBUENA
PDI Complutense
antonioa@opt.ucm.es

3.- RICARDO BERNARDEZ VILABOA
PDI Complutense
ricardob@pdi.ucm.es

4.- PILAR HUERTA ZAVALA
PDI otra Universidad
phuerta@ubu.es

5.- GEMA MARTINEZ FLORENTIN
PDI Complutense
gemartin@estumail.ucm.es

6.- MIGUEL ANGEL MARTINEZ SANZ
Otro
miguel.martinez@uah.es

7.- DAURY NOVA ULLOA
PDI otra Universidad
dngraficos@gmail.com

8.- JORGE REYNA ZEBALLOS
PDI otra Universidad
Jorge.Reyna@uts.edu.au

9.- JOSE MARIA RUIZ RODRIGUEZ
Otro
chemaruizrodriguez@gmail.com

10.- EMILO TRESGALLOS SAIZ
Otro
emiliotresgallo@yahoo.es

5. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

Se presentan cuatro juegos que inician los procesos de emprendimiento en los procesos de formación en los estudiantes de Grado y de Máster.

1º.- El Juego de Pinocchio como estrategia:

Se le denomina de esta manera porque el juego consiste en darle una personalidad al servicio que ofrece tu institución. Esto se hace con el objetivo de visualizar de mejor manera lo que tenemos al frente, pues por lo general sólo pensamos en el servicio como lo que es, un simple servicio, pero si imaginamos que éste cobra vida, entonces podremos tener una vista panorámica y profunda del servicio que se ofrece.

¿En qué consiste el juego?

- Pensar en situaciones o escenarios que se pueden vivir en la institución formativa. En cada situación se deberá **tomar una decisión importante**, así que

es bueno que se piense en cualquier cosa que pueda suceder, así sea poco probable.

- El equipo tomará cuatro folios distintos, y en cada uno de ellos se van a escribir las siguientes preguntas: “¿Cómo me describo?”, “¿cuáles son mis valores definidos?”
- Los integrantes de cada grupo, incluyéndote a ti, van a votar con puntaje cuáles son los comentarios que consideran que se parecen más a la esencia del producto.
- Dividir a los alumnos en cuatro grupos, en donde a cada uno se les asignará un escenario de los que pensaste anteriormente. Una vez leen la tarjeta que les ha tocado, ellos tendrán que realizar otro dibujo del producto, con atributos humanos y respondiendo a la pregunta de “¿cuáles son mis valores definidos?”, a la vez que se adaptan a la situación que se les ha asignado. **El objetivo** es que se pueda tomar una decisión de la situación en la que vive, tomando en cuenta los valores que cree tener.
- Comparar los cuatro dibujos y anotar los valores que todos pusieron en común, al igual que la reacción de los mismos en diferentes situaciones.
- Ahora llega el momento de realizar el dibujo correspondiente a la pregunta “¿fui creado para cuál comunidad?”, aquí los trabajadores se imaginarán con quién se junta el producto, cuáles son sus amistades, con quién está la mayoría del tiempo... Nuevamente, anotarás todas las respuestas.
- Ahora se hará el dibujo de “¿por qué soy diferente?”, donde los participantes representarán al producto con todas sus cualidades y características que lo hacen único ante los demás. De nuevo, anotarás todas las respuestas.
- Repetir el proceso con la pregunta de “¿cuál es mi objetivo?”
- Al finalizar, se tomarán un tiempo para reflexionar todo lo que hicieron y discutirlo en grupo.

¿Por qué es importante?

Este juego permite sacar a los empleadores/estudiantes de su **contexto de confort**, pues la mayoría de las veces, estos simplemente trabajan ejerciendo un rol sin tener siquiera una idea lejana de lo que realmente hacen y por qué lo hacen, cual viene siendo la razón de ser de la empresa. Al darle una personalidad y vida a la actividad el empleador lo ve de una manera más real, y por lo tanto me permite conocer y comprender lo que hacemos, y así me permite fijarnos objetivos tangibles.

2º.- El juego de los 5 porqués

Este juego tiene la finalidad de ubicar al participante en el problema en sí y el contexto de este. Muchas veces se presenta una situación desfavorable y el estudiante/trabajador no consigue una solución porque no sabe muy bien a qué se debe. Este juego permitirá que todos los empleados entiendan el problema y que puedan llegar a la raíz del mismo para conseguir solventarlo.

¿En qué consiste el juego?

- Se pedirá a los participantes que busquen un problema que consideren que afecta a la universidad/empresa y lo escriban o representen con una ilustración en un lugar donde pueda ser visible para todos.
- Hacer cinco notas, enumeradas todas (del 1 al 5) y repartirlas entre los jugadores.
- Cada jugador tendrá su tiempo para analizar el problema que se ha sugerido y dar una explicación de por qué piensa que se originó en primer lugar, esto lo adjuntará en la nota número 1 que se le ha entregado.

- En la nota número 2 cada jugador explicará por qué lo que dijo en la nota número 1 es apropiado y correcto y así sucesivamente irá hasta llegar a la nota 5, de hecho, por eso el juego lleva ese nombre, **porque son los cinco porqués**.
- Tú como líder buscarás los puntos que estén en común, aquellos que se repiten, y entonces iniciar un debate entre todos, haciendo preguntas y permitiendo que el equipo de trabajo tenga su chance de hablar también.

¿Por qué es importante?

Este juego permite a todos los integrantes del equipo de trabajo conectarse con la realidad de la universidad/empresa. Este juego exige prestar **atención** a los detalles para evitar errores que no guardan relación.

3.- El juego de la mermelada

Este juego está orientado principalmente a aquellos estudiantes que se orientan al campo de la expresión no verbal, es decir, a cualquier tipo de comunicación gestual, gráfica de forma que permita utilizar el 75% de las neuronas sensoriales de las personas que lo juegan, las cuales muy difícilmente son alcanzadas en un ambiente típico laboral. Promete mejorar la capacidad de entendimiento ante mensajes abstractos, siendo de gran ayuda para la creación de material de diseño como páginas web, logotipos y demás.

¿En qué consiste el juego?

- Primeramente, vas a necesitar del material adecuado para jugar, el cual consiste en algo plano y en blanco donde se pueda escribir, papeles con adhesivo, carteleras y muchos marcadores.
- A cada alumno se le dará una ficha, donde se le pedirá que escriba el nombre de algo que ellos consideren difícil de representar gráficamente, es decir, en dibujo o ilustración.
- Luego tomarás las fichas, que no sabrás por quiénes han sido escritas, y se van a mezclar, tomando al azar una y disponiéndola en la superficie blanca de la que hablábamos anteriormente.
- Se le repartirán otras fichas en blanco a los jugadores, y cuando estos lean la que se ha dispuesto en la superficie blanca, tendrán un minuto como máximo para hacer el dibujo del mismo.
- Una vez se haya hecho el dibujo, cada jugador pegará la ficha debajo del nombre de lo que debían dibujar.
- Estos pasos se repetirán hasta que se hayan dibujado todas las palabras que escribieron los participantes.
- Sin darte cuenta, lo que parecía difícil de representar gráficamente, se ha convertido en una gran galería de ilustraciones.
- Para finalizar el juego, vas a inspirar a realizar un debate donde todos los estudiantes puedan tener la oportunidad de dar su opinión, indicando cuáles son los conceptos que les han parecido más interesantes y difíciles de visualizar, y cuáles se les ha hecho más sencillo.

¿Por qué es importante?

La finalidad principal del juego es demostrar a los trabajadores que las limitaciones son simplemente barreras mentales que ellos mismos se trazan, y que si le ponemos empeño, cualquier pequeña o gran cosa en el mundo puede ser representada gráficamente.

4. - La sinestesia y su juego

Se asocia a la acción de pensar a reflexionar con firmeza como una actividad para buscar soluciones con una situación de tensión y de estrés, y es por eso que a muchas personas les da excesiva pereza “pensar”, por eso cuesta mucho pararse a pensar. **Este juego se centra en cambiar esta manera de ver las cosas**, incentivando a la proactividad del estudiante y que lo haga divirtiéndose y no viéndolo como un problema o fastidio.

¿En qué consiste el juego?

- Se reunirá todo el grupo de la clase, al menos los que están dispuestos a jugar, y tendrán una pequeña mesa de trabajo donde cada quién va a decidir y elegir un tema que sea de preocupación en la universidad, el cual se considere una situación problemática.
- Dependiendo la cantidad de alumnos, se dividirán en cinco grupos, y esto se debe a que a cada grupo le va a tocar uno de los cinco sentidos que tenemos los seres humanos, que son la vista, el gusto, tacto, olfato y el oído.
- Se les dará un tiempo prudente a cada grupo para que se pongan de acuerdo y piensen cómo van a representar la situación que se les ha dado con el sentido que les tocó. Normalmente, se hace con un relato corto.

¿Por qué es importante?

Nos enseña a “mirar y a ver” porque aprendemos a verlo desde otra perspectiva, como es este caso desde los cinco sentidos, inmediatamente le damos una forma a la situación y aprendemos a escucharla, olerla, saborearla, tocarla y verla, siendo esto sumamente beneficioso al momento de acatar todos los aspectos que podamos. Jugando también se aprende, y si inculcas esa manera de llevar el emprendimiento los estudiantes afloran el crecimiento creativo de cada uno de ellos, lo que permite es ir construyendo un equipo de trabajo feliz y decidido a seguir innovando **que es el objetivo de este proyecto**.

6. Anexos